ナチュラル
〜身も心も〜
臨時教師の
教科書

あのときは妹だった

その少女と出会ったのは5年前、当時付き合っていた女性の妹だった。自分のことをボクと呼ぶ少女の名前は、確か美澤千歳。オレの彼女、美澤万里子との付き合いに割って入った、実の妹のような少女だったと記憶している。しかし、そんなひとりの女性とひとりの少女との時間は、女性、万里子との離別という形で3年前に止まってしまったと思っていた。

神様がくれたチャンス…

春。名門と呼ばれる星和学院の臨時教師として赴任したオレに訪れた出会い。それは、3年前に止まった時間が動き出す瞬間でもあった。ただ、ひとつ間違っていることがある。それは、千歳の時間は止まっていなかったこと。この3年間、いや5年前から、オレへの想いを募らせ続けていた千歳は、その想いを伝えるチャンスをもらう。

そしてふたりは

以前と同じく妹だと思っていたオレは、軽い気持ちで千歳が自室にくることを認めた。しかし、暖かくなり始めた夜、月明かりに照らされる千歳の唇からはオレへの想いが紡がれていく。

元恋人の妹、元姉の彼氏という関係は、すでに終焉を迎えようとしていた。姉を気遣って胸を傷めていた健気さ、相反して募る想い。今度は姉ではなく自分の番。小さな身体から出る大きな勇気と想いに触れたオレは、千歳を強く抱きしめる。

月に祝福された

千歳の愛情を育てよう

このゲームは、主人公が臨時教師として赴任している3月5日から25日までの約20日間の半同棲生活、学園生活をシミュレートした作品だ。メーカーいわく、〝愛情育成シミュレーション〟と呼ぶこのゲーム、舞台は主人公の自室と学園のふたつとなる。

ゲームは大きくふたつに分かれる。ひとつは、日常生活をシミュレートするアドベンチャーパートで、いわゆるコマンド選択式となっているのだ。基本的には移動の概念がなく、メッセージを読み進めるとゲーム中の時間が進んでいく、という感じ。ただし、まったく移動がないわけではなく、たとえば放課後にどの場所に行くかといった選択をする場面もあるぞ。もうひとつは、女の子とエッチをする育成シミュレーションパート。エッチの方法などにより、パラメーターが変化するという、こちらも一般的なシミュレーションシステムだ。ただし、それほど複雑なモノではなく、パラメーターの細かいコントロールなどは必要ない、かなりシンプルな構造になっているのだ。もっとも、各パラメーターはエンディングの分岐条件だけはなく、日々の会話にも影響するぞ。このへんの詳しい説明は、10～11ページに掲載しているので、そちらを読んでほしい。

また、ゲーム中は様々なイベントが発生するが、これらの中には発生する日付が決まっていたり、パラメーターなどの条件が設定されているものがある。そして、エッチのシチュエーションにも同様に、条件が設定されているものが存在するぞ。

千歳との純粋な恋愛関係を築くもよし、過激な教育を施し奴隷としてしまうのもよし。さらには、違う女の子との関係を深めるもよし。気軽にプレーできる新機軸シミュレーションなのだ。

通常

エッチ

千歳とのエッチシーンには、千歳が自室に訪れる火、水、金曜の夜のエッチと、朝の起き抜けエッチや学園内での背徳エッチなどの2種類がある。夜のエッチは、ひと晩で何度かエッチすることができるが、それ以外は基本的に、1チャンスにつき、1回だけエッチすることができるぞ。

イベント

⬇➡ここにあるのは発生条件が設定されているイベントのヒント写真。下の写真は、前日の行動が主な条件になっていて、右の写真は、放課後の移動先が主条件となっているぞ。あとは本編で。

イベントの発生条件を具体的にあげると、日付、パラメーター、行動がある。あるパラメーターが一定の数値になっていると発生したり、決まった時間に決まった場所に行くと発生したりするのだ。逆に、必ず発生するものもある。

⬅不慣れだけど一生懸命、言われた通りに舐める。最初のうちは恥ずかしがるけど、そのうち「気持ちいい？」なんて聞く余裕も。征服欲が満たされる瞬間。

美澤

主人公が昔付き合っていた、美澤万里子の妹。姉の彼氏であったにも関わらず恋心を抱いてしまった千歳は、ひとり心を痛めていたのだった。人一倍明るくて、元気いっぱいの彼女。でも、それ以上に主人公のことを想い、ついに勇気を出して告白する。男性経験はまったくなし。

⬅一緒に迎えた朝、いつもの明るい千歳。背徳の雰囲気やうしろめたさより、お兄ちゃんと一緒にいられる幸せのほうが彼女の心を満たしているんだろうね。

ボク、お兄ちゃんの

⬇信頼されると、一緒にオフロにも入れる。ちょっとイタズラちゃんな千歳の図。

➡再会する前も、抱かれる姿を想像しながらこんなことしてたのかな。現実になった今は……。

⬅今夜のエッチはベランダで。誰かに見られるかもしれない、という状況が興奮度を上げる。

主人公と会わなくなっても、千歳の中から主人公が消えることはなかった。切ない気持ちを癒すためにお兄ちゃんに抱きしめられることを望み、そしてまた、切なさを増してしまう。そんな健気な千歳の願いは、お兄ちゃんと一緒にいること。そばにいられるなら、どんなことでも受け入れる。たとえそれが、奴隷としてであっても。千歳との関係を決めるのは、一途に慕われる幸せ者の主人公だ。

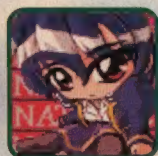
千

千歳の重要なポイントは、信頼度を高くしておくことだ。かわいがる場合でも愛奴とする場合でも、信頼度は必ず高位置をキープしておこう。また、友達思いの彼女だけに、ほかの女の子に冷たくしすぎるのも逆効果だぞ。そして、千歳は主人公のことを絶対的に信用しているからこそ、奴隷扱いされても好きでいられるんだ。ということは、主人公も千歳を信頼してあげなきゃダメってことだね。隠しごとなんかしたら嫌われちゃうぞ。どんな形の愛し方でも構わないけど、千歳を裏切る行為だけは絶対に禁物。愛してあげなきゃ、ね。

ためなら、なんでもできるんだよ

➡穂鳥と一緒にプレゼントの買い物。ただ、穂鳥は誰にあげるプレゼントなのか感づいたよう。それでも、主人公と一緒にいられるから、それなりに楽しいのかもね。

POINT
理由はゲーム本編で確認してほしいけど、穂鳥は男性に対してかなりの拒絶反応を示す。特に女性に対してヒドイことをする男は許せないのだ。それは、穂鳥本人のみならず、ほかの女性に対してでも同じ。ということで、穂鳥のポイントはヒドイことをしないこと。それに、千歳や愛姫とはよく話すので注意が必要だぞ。

河田穂鳥
変な先生だね…

HOTORI KAWADA

とある理由で、両親と別れて日本に戻った帰国子女。服装や態度が一般的な模範生徒を逸脱しているため、一部の教師からチェックされている。しかし、心の中はとてもやさしく、子供や動物が好きないいコだ。極度の男性拒絶反応症なのだが、それには彼女の過去が起因しているらしい。美術部員なので、臨時顧問の主人公は彼女との距離が近い。

⬅初めて、男に心を許す穂鳥。最初は身体に触れられただけで極端な拒絶反応を示していたけど、ちゃんと女の子なのだ。

➡いつもマイペースな由羽だけど、実はとっても女の子らしいところも持っている。主人公といっしょに学校から帰るとき、そんな由羽の一面が見られるのだ。

出水 由羽
YUWA IZUMI

千歳の同級生。仕草や見た目がかなり変わったコだが、性格も能天気でイマイチ何を考えているかはかりにくい。主人公に好意を抱いているので親しく接してくるが、人によっては馴れ馴れしいと感じることも。どちらかというと、相談できる年上の男性というイメージのほうが強いかも？　トラブルメーカー的存在だが、たまーにマジメなことを言ったりもする。

まじめに答えてくらさい

⬇子供っぽいところが多い由羽だけど、身体はもうすっかりオトナ。突き上げたオシリの形がなかなかそそられるね。普段とのギャップが由羽の魅力なのかもね。

POINT

ほわ〜んとしている由羽だけど、実はゲーム中でいちばん難易度が高いコだ。彼女の信頼度は、本人のみならずエンディングに影響するので注意しよう。で、ポイントだけどズバリ、かまってあげること。あと、主人公を慕って美術準備室にくることが多いみたいだぞ。くれぐれも、じゃけんにしないように。

➡前回の強烈な性体験がクセなってしまったのか、再び主人公に身体をあずける愛姫。こうなってしまったのは彼女の心に……。

多上 愛姫

ITSUKI TAGAMI

愛姫は、主人公の同僚で千歳の担任をしている国語の教師だ。彼女は美人なうえに超がつくくらいのお嬢様育ちなのだが、優しく気取らない性格の持ち主なので生徒たちの間でも人気が高い。そして愛姫は、同僚の体育教師の赤城先生から想いを寄せられているのだが、彼女は主人公のことを好きになり始めている。

いっしょにお食事でも

POINT

愛姫は先生ということもあり、職員室に行くとよく会うことができる。それ以外では、彼女は水泳部の顧問も勤めているので、プールなどでも会うことがあるぞ。そして愛姫のポイントとなるのは、千歳とのエッチがバレして問い詰められたときである。ここで主人公がどう対応するかで、それからの愛姫の運命が決まるのだ。

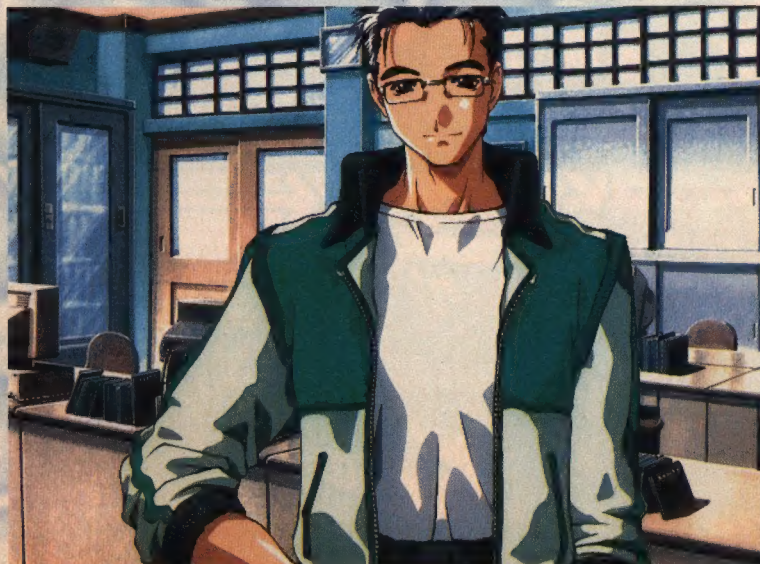
⬅愛姫は料理がうまい。これは彼女の母親の教育方針の賜物なのだ。こんなお弁当を食べられる主人公は幸せ者だ。才色兼備とは、まさに愛姫のためにある言葉かもね。

美澤万里子
MARIKO MISAWA

主人公が昔付き合っていた女性で、ヒロイン千歳の姉がこの万里子だ。彼女と主人公の間でどんなドラマがあって別れることになったのか、詳しいことは作品中でも描かれていない。やさしくもはかなげな笑顔が印象的な大人の女性。

⬆別れたときと同じか、それ以上に綺麗になった万里子。しかし彼女が主人公に投げかける視線は、元恋人を見つめるというよりも、かわいい妹と彼氏の仲を心配する姉のものだ。

わき役さんでーす

⬇単純で感情をストレートに表わしてしまう典型的な体育教師。でも穂鳥とちゃんと話し合えたところをみると、脳みそまで筋肉に侵されている体力バカというワケではなさそうだ。

赤城隆之
TAKAYUKI AKAGI

主人公が臨時教師を勤める学園の同僚の体育教師。ゲーム序盤で穂鳥と口論しているので、ガチガチの石頭かと思いきや、実は気さくないいヤツ。そして、密かに(?)愛姫のことが好き。

ALL ABOUT "Natural"

このゲームは、恋愛系のアドベンチャーゲームに調教シミュレーションの要素が加わったシステムとなっている。調教部分については次ページで紹介するとして、ここではアドベンチャー部分の大まかな流れについて説明しよう。

基本的に主人公が行動を選択するのは、朝学校に出勤するときと、放課後に学校内のどこへ行くかを決めるとき、そしてイベントのときである。出勤するときに選ぶのは、無難に学校へ行くか、それとも千歳の部活動の朝練を見に行くか、出勤前にエッチするか、という具合だ。そしてそのあと、シナリオ進度や放課後にどこへ行くかによってイベントが発生する。このゲームのイベントは、いくつかの例外を除いて日時が固定されていない。これにどう対処するかによって、千歳をはじめとした女の子たちの、主人公に対する想いが変化するぞ。

主人公と再会するまではバージンだった千歳。つまりエッチに関しては、まだ純白な状態というワケ。これから千歳は、キミのリードによってノーマルな女の子にも、従順な性奴隷にでも好みのカラーに染まっていく。

どんなエッチでも素直に従ってくれる千歳。でもこれは千歳が特別淫乱な女の子ということではない。千歳はキミのことを愛しているからこそ、どんなことでも応えてくれるのだ。その愛をどう育んでいくかはキミしだいだぞ。

STATUS

ここには、現在千歳がキミのことをどう想っているかが表示される。最初はとまどっていた千歳だったが、そのあと、関係が深まっていくと、だんだん変化してくるぞ。恋人になっていくのか、それとも奴隷なのかな。

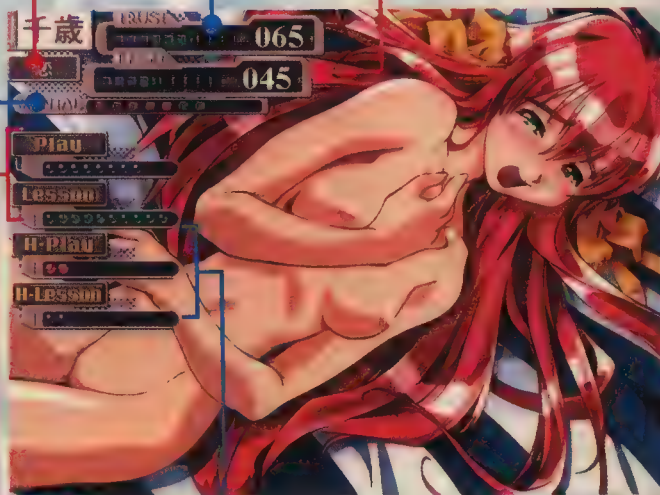
TRUST

この数値は、千歳がどれだけキミのことを信頼しているかということを表わしている。これは、会話中の選択肢の選び方によって変わってくるぞ。また千歳以外のキャラとの会話でも、上下することがあるので注意してね。

LEVEL

このレベルは、千歳がどれだけエッチに順応しているかを表わしている。この数値が高ければ、よりハードで過激なプレーを千歳と楽しむことができるのだ。レベルを上げるためにたくさんエッチしなくちゃね。

MENTAL

このメーターは、エッチのときの千歳のヒットポイントに相当する。これが多いとたくさん千歳とできるぞ。また、このメーターの赤の部分が大きければ、1回のエッチで数値がたくさん上がるようになるのだ。

PLAY & LESSON

ノーマルに千歳とエッチをしたいときは、ここを選択するといい。また、メニューの下にある星は、グラフィックの達成率だ。千歳を愛しているならすべて見よう。

H-PLAY & H-LESSON

千歳に性奴隷の道を歩ませたいときは、こちらを選ぶべし。普通のプレーでは味わえない世界に千歳を導くのだ。ちなみにこの"H"とはハードの略なので、あしからず。

よりこの作品を楽しむために

このゲームは、肩の力を抜いてラクにプレーしても十分に楽しいし、それなりのエンディングにたどり着けるようになっている。しかし、それだけではこのゲームの本当の楽しさ、女の子たちの素顔やバラエティーに富んだエンディングの数々にはたどり着くことができないだろう。そこでここでは、このゲームを楽しみ尽くすためのポイントをいくつか説明しよう。

ゲームを進めるうえでの細かい注意点などは以下にまかせるとして、ここでは概念的なことを解説するぞ。この作品は、女の子との愛を育てるのが目的のシミュレーションゲーム。だから、女の子とエッチするのは愛情を育むための手段でしかないのだ。そう考えると、なぜハードなエッチができるのかがわかってくると思う。

そしてエンディングのヒントを少し。この作品のエンディングの中には、ターゲットの女の子の信頼度以外にも、別の女の子の信頼度がある程度必要なことがある。だから、なるべくまんべんなく女の子の信頼度を上げておくようにするといいぞ。

なによりも会話が重要

この作品は、通常の恋愛ゲーム以上に、女の子との会話に重点が置かれている。つまり、ちゃんと会話して相手の心を理解して選択肢を選んであげないと、女の子の信頼度が上がらない。そればかりか、信頼度が下がる選択肢も存在するのだ。まあ、女の子の信頼度が下がるような選択肢は、露骨にそれとわかるようなものばかりだから、あまりナーバスになることはないけどね。また、会話中の選択肢の選び方によっては、エンディング条件になっているものも存在する。何気ないキミのひと言が思わぬところで女の子の心を動かしてしまう、なんてことがあるのだ。

この作品の会話中の選択肢の選び方は、これ以外にも面白いことがある。それは、ごくまれにだが、話をしている相手とは違った女の子の信頼度も同時に上下することがあるということだ。これだけいろいろと会話中の選択肢に仕掛けをしてあるっていうことは、この作品がどれだけ会話に重点を置いているかがわかるよね。そんな、彼女たちの心をつかむために重要な会話だけど、どうしても女の子の信頼度がうまく上がらないって人は、ちょっと姑息だが、会話のたびに逐一チェックしながらプレーするという方法もあるぞ。

何気ない会話でも信頼度はかなり違うぞ

音声と効果音のお話

最近のゲームは、女の子キャラに音声を採用することが多い。もちろん、このゲームでも女の子のセリフはすべて音声化されているのだが、音声をオフにすることもできる。声の有無については、人によって賛否両論だが、少しの間だけでもいいので、音声オンでプレーしてみてほしい。千歳や穂鳥、由羽にキャスティングされた声優さんたちが、迫真の演技でゲームを盛り上げてくれるぞ。

そのほかに、効果音もけっこうたくさんある。たとえば、千歳が舐めるときの音なんかもヤバイくらい鮮明に聞こえてくるのだ。編集部的にはかなりオススメ。

どこへ行くかは慎重に選ぼう

恋愛ゲームの基本は、ナニを差し置いてもまず女の子とちゃんと会うことだ。なぜなら、いくら会話が重要だといっても、女の子と会わない限り話が進まないからね。ということで、ここではいかにして女の子とうまく会えるようになれるかを説明しよう。

女の子たちと出会うために行動を選択できるチャンスは、昼休みや放課後などに発生する。しかし、そのとき選べるのは1ヵ所、それもたった1回だけ。よくある恋愛ゲームのように、ここには女の子がいなかったから別の場所へ移動しようとか、ターゲットじゃない娘がいたのでほかのところへ行こう、なんてことはできないので慎重に選ぶべし。

そして女の子たちは、基本的に何日のどこにいるのかが決まっている。ヒロインの千歳だけは、彼女に会いに行くという選択肢が出るが、ほかの女の子たちはどこにいるか行ってみなくてはわからないのだ。そこで、下に恋愛の対象となる4人の女の子たちが、主にどこらへんに登場するかを書いておいたので参考にしてね。

⬆昼休みに、ちょっとヒマができた主人公。特にそのときしなくてはならないことがあるわけではないので、どこに行こうか迷ってしまう。

美術室を選択した場合

⬆美術室で食後の昼寝を決め込もうとしていた矢先、愛姫がやってきた。ついつい会話に花が咲く。

千歳に会いに行くのを選択した場合

➡やっぱり一番気になるのは千歳。バレたらヤバイ、という危機感があるものの、ついつい足が向いてしまう。千歳も会えてうれしそうだ。

参考にならないβ版プレビュー

「お兄ちゃん」属性全開なんだけどね

どーも。編集部イチの妹好き、ペンネームまでストレートになってしまったひろしお兄ちゃんこと堀井です。今回の付録は、例によってゲーム開発途中のβ版を使用して作成しています。よって、もうすぐみなさんが手に入れる製品版とはちょっと違うと思いますけど、購入の参考、プレーの手助けになればと思います。で、恒例になりつつある、私のβ版プレビューです。

アウトラインは一般的なゲーム

本作品の一連の紹介記事を読んでいるみなさんは、非常に一般的な育成シミュレーションと感じていると思います。実はそれはその通りで、概要だけを見るといわゆる育成シミュレーションです。しかも、綿密なパラメーターが設定されているわけでもなく、細かい分岐が用意されているわけでもありません。エンディングこそ11種類ほど用意されていますが、その過程についてはほぼ一本のストーリー展開で、マルチストーリーではないんです。こう書いてしまうと、特徴のないゲームのように感じるかもしれませんが、このゲームの魅力は複雑な構成にあるわけじゃないんですよ。

気軽にプレーできて手応えは十分な内容

王道の育成シミュレーションであれば、女の子に多数のパラメーターがあって、それをいかにコントロールするかを楽しむのが目的だと思います。しかし、このゲームはパラメーターを直接コントロールするのではなく、女の子との接し方で育成するというスタイルを取っています。もちろん、エッチシーンでは多少シミュレーションっぽく味付けされていますが、プレーヤーはエッチのシチュエーションを選ぶだけで、それほど複雑なコマンドなどはありません。それは、数値操作をゲームのメインに置くと、気軽にプレーしづらくなるという考え方の表われです。

ともすれば、〝気軽さ〞が〝手抜き〞となってしまう場合もあります。事実、この作品を〝女の子の〞育成シミュレーションとするならば、シンプルすぎてプレー感の薄いゲームになってしまうのではないかと思います。しかし、あくまでも〝愛情〞育成シミュレーション。シミュレーション色を残しつつ数値操作をなるべく簡略化し、千歳との半同棲生活を気軽に楽しめるようにと制作されているんです。そのぶん、半同棲生活を表現するアドベンチャーパートのメッセージやイベントにも力を入れ、千歳やほかの女の子たちとの生活の一部を両方で表現しています。だから、

⬆毎週土、日曜はカレーの日。料理する千歳は、さながら幼妻のようでいいぞ。でもさ、このカレーはちょっと辛いみたいで涙がダー。おそらく、このシーンはゲーム中のベストショットの最有力候補だろうね。

⬆レベルパラメーターが上がるとプレー可能になるシチュエーション。見た目はヒドイことをしているようだけど、千歳の反応を見てると、なんかメチャクチャにかわいがってやるっ！　って気持ちになります。

その見つめる目はぜーったい罪だよ

↑「お兄ちゃん、大好きです。だから、抱いて」と目に涙を浮かべながら想いを告白し、そして想いが遂げられる記念すべきシーン。これ見たら、私のベクトルはもう完全に千歳に向いちゃいました。

捉え方を間違わなければ、けして手抜きであると感じることはないと思いますよ。千歳とのエッチは、あくまで半同棲生活の一部。会話するのも一部。そのバランスがこのゲームのすべてを支えているのかもしれません。だって、千歳と過ごす時間をシミュレートする、愛情育成シミュレーションですから。

カワイイ奴隷なのか健気な幼い嫁さんか

しかし、なんといってもヒロインの美澤千歳の魅力がそのまま、このゲームの魅力にもなっているでしょう。これはアダルトゲームではもはや定番なのですが、基本はキッチリおさえてあると思います。姉の彼氏という境遇がゆえに、胸にしまい込んだ主人公への想い。でも、5年経っても忘れずに、むしろ主人公のことを思い出しては切なくなり、その切なさを癒すためにまた主人公に抱かれる夢を見る千歳。そんな胸を痛める繰り返しの中で、「再会したとき、心臓が止まるかと思った」、というセリフ。ひとりの少女の切ない想いは、オープニングのみならず全編を通して貫かれています。

その想いにどう応えるか。純粋に大切にするか、それとも、自分だけの奴隷にして守るか。この判断は主人公、つまりプレーヤーが決めるわけです。奴隷というとヒドイというイメージがありますし、このゲームでも奴隷モードのグラフィックはちょっとヒドイぞ、と感じる人もいるでしょう。でも、それは表面的な話。どうして千歳は、奴隷扱いされても我慢して従うことができるのか。それは、主人公と一緒にいたいからでしょ。メッセージの端々や表情から、簡単に感じ取ることができるはずですよ。

こんな人にオススメゲームのポイント

見た目に千歳が気に入った人、気軽に愛情育成してみたい人、そんな人にはオススメしておきます。大作指向ではないので壮大な内容ではないんだけど、千歳のかわいさと魅力だけは保証できます。それでは、次号以降は本誌の連載ページでお会いしましょう。

↑実は、私のお気に入りのシーンのひとつ。これは学校の中庭でエッチするシーンなんだけど、千歳の仕草がもうかわいくって。周囲が気になるのに「気持ちいい？」と聞く大胆さに、千歳の想いをいっぱい感じます。

↑エッチの経験が浅い千歳にはちょっと辛いかもしれないけど、激しくエッチすることもできます。それでも、今抱かれている幸せが気持ちよさに変わって感じてくれるんです。こんな健気なコ、ほっとけません。

平成10年3月1日発行(毎月1日発行)　第4巻　第3号　通巻29号

Printed in Japan.